
revista digital
Edição 03
ARKADE
www.arkade.com.br
REVIEW
NEED FOR SPEED: SHIFT
REVIEW
THE BEATLES ROCKBAND
PREVIEW
SABOTEUR
ISSN 2175 - 4071
BATMAN
ARKHAM ASYLUM
E AINDA:
•DS: ZELDA SPIRIT TRACKS
•DS: SCRIBBLENAUTS
•MARVEL ALLIANCE 2
•PSP: SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY
WORLD OF WARCRAFT
CATACLYSM


RECOMENDAMOS
Goluck com.br
OPS!FORUM .COM.BR
NERDS SOMOS NOZES
a nova geração dos games
gamesgeral.com
uebа
PLAYERTWO
QUER SER PARCEIRO DA ARKADE ? ENTRE EM CONTATO PELO EMAIL
CONTATO@ARKADE.COM.BR

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



Inovar é preciso

Apesar desta edição estar recheada de grandes lançamentos, todos com nota acima de 80, um jogo me chamou muito a atenção: Scribblenauts. Sou um fã de inovação, idéias criativas e novos conceitos, aliás, foi por este motivo que acreditei na Arkade. A 5th Cell conseguiu fazer um jogo de plataforma/puzzle que revolucionou o modelo sandbox. Para quem ainda não conhece este conceito, sandbox é aquele tipo de jogo sem um objetivo linear, que permite o jogador completar os desafios de diferentes formas. Em Scribblenauts o jogador escreve na tela o nome do objeto que quer utilizar e o objeto aparece na tela, alguns podem achar simples, mas a variedade de objetos no jogo é impressionante. Olhe em sua volta, provavelmente 90% dos objetos que você vê estão no jogo, e até mesmo outros totalmente inusitados como "dinossauro" ou "deus". O mais interessante é que tudo isso está em um jogo do Nintendo DS, que deve ter 50 megabytes de tamanho. Realmente dá asas para imaginar o potencial de um modelo semelhante no Wii, que tem nada menos que 90 vezes mais capacidade de tamanho. Antes disso, alguém poderia achar uma ideia assim impossível, já que cada objeto deve ser inserido no jogo individualmente, mas o game foi lançado em quatro línguas e mostrou que até mesmo o gênero de plataforma, um dos mais antigos e conhecidos, pode sofrer inovações significativas.

Raphael Castro

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

SUMÁRIO



Marvel Ultimate Alliance 2



Need for Speed: Shift



The Beatles Rockband



Batman Arkham Asylum

Clássicos
The Lost Vikings

Previews
Saboteur

World of Warcraft: Cataclysm

Resident Evil: Darkside Chronicles

Zelda Spirit Tracks

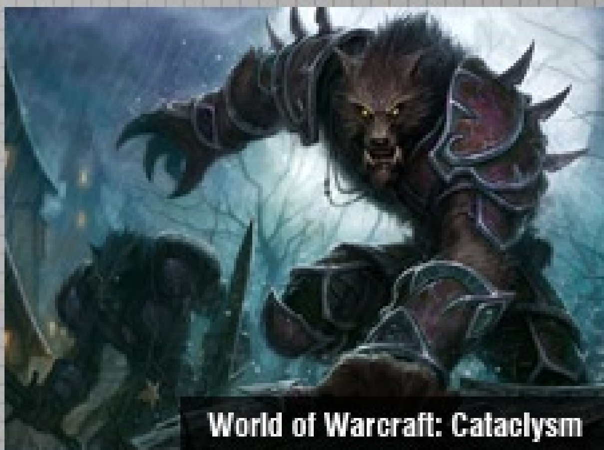
Geek Stuff
Produtos e gadgets

Retrô
Excitebike

Consciência
Como ajudar sem dar esmola



Zelda Spirit Tracks



World of Warcraft: Cataclysm


QUER AJUDAR A
ARKADE A CRESCER ?
RECOMENDE PARA SEUS
SEGUIDORES NO
twitter
ARKADE
BATMAN
ARKHAM ASYLUM
ARKADE
@REVISTAARKADE

CARTAS

MAIS DE UMA EDIÇÃO?

Em qual dia do mês é lançada cada edição da revista digital? E tenho também uma sugestão: que tal lançar mais de uma revista por mês?
Douglas L.A

Arkade: A revista tem data sempre prevista para o dia 20 de cada mês, mas se cair em um final de semana, será publicada na segunda feira. Sobre as edições, a idéia agora é lançar mensalmente mesmo, pois exige muito tempo produzir tudo. Acesse nosso blog para notícias em uma base diária, tudo que encontramos de interessante colocamos lá.

ACESSÓRIOS

Primeiramente gostaria de parabenizar a todos pela produção da revista que está muito boa. Gostaria de pedir matérias sobre acessórios para Xbox 360, como os volantes. Um abraço e continuem assim.
Rodrigo G. C.

Arkade: E aí Rodrigo, anotamos a idéia no nosso quadro branco. Talvez publiquemos uma matéria especial apenas sobre periféricos, qual vale a pena e qual não vale, ou produtos isolados na coluna Geek Stuff. Obrigado pela sugestão.

NOSTALGIA

Gurizada, achei esse site num fórum e senti uma nostalgia enorme no alto dos meus 30 anos de gamer fanático. A revista tá com um design fodástico e com matérias pertinentes! Parabéns à equipe da Arkade!
Lucas C. G.

Arkade: E aí Lucas! É um grande prazer saber que gamers mais experientes também estão lendo a revista. Quem acompanhou a indústria desde o começo tem muito a ensinar aos mais novos, que conheceram apenas consoles das novas gerações.

ANGOLA

Olá! Quero parabenizar toda a equipe pelo excelente trabalho realizado na edição de agosto da revista. O conteúdo está ótimo, com uma linguagem simples e clara. Para mim, que não moro no Brasil, está sendo ótimo poder ler uma revista de games pela Web. Continuem assim e já estou aguardando a próxima edição.
Vinícius - Luanda, Angola

Arkade: Obrigado pelos elogios, Vinícius. É um orgulho muito grande saber que a Arkade está alçando voos maiores e que já chegou aí em Angola. É sempre interessante saber o que o pessoal ao redor do mundo pensa sobre os jogos lançados.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **blog.arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

PALAVRAS SÁBIAS



"No teclado da vida, sempre deixe um dedo na tecla ESC."

ENIGMA

As Cartas

Quatro cartas são mostradas a você. Cada uma é verde ou vermelha de um lado e tem um círculo ou um quadrado do outro, elas estão na mesa na seguinte posição:

1. Vermelho, 2. Verde, 3 Circulo, 4 Quadrado

Quais você deve virar para ter informação suficiente para responder à pergunta: Toda carta vermelha tem um quadrado do outro lado?

Resposta da edição anterior:
X vale um, se 1=5, então 5=1.

HUMOR

Qual é o único video game aceito por socialistas? Game CUBA

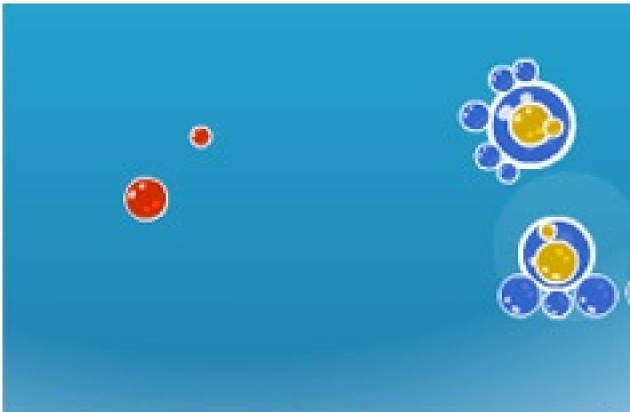


CURIOSIDADE

Se você ficar atacand
Island em The Legend o
ele te atacará de volta
e invencível.

EASTER EGGS

Entre na página inicial do Google e digite: 'Find chuck norris', clique em 'Estou com Sorte' ('Feeling Lucky').



JOGOS EM FLASH - BUBBLE TANKS 2

Bubble Tanks 2 é um jogo criativo em Flash da Ar
é destruir outras bolhas com a sua própria bolha.
ganhando pontos e preenchendo a barra de sua a
a possibilidade de melhorar sua arma com três op
dade e força; uma arma mais fraca, porém mais ra
deixa a bolha do jogador mais lenta. Os inimigos
atacam, que atacam com metralhadoras, (cujas
largam bolhas-bombas pelo cenário e outras que
mente em armorgames.com

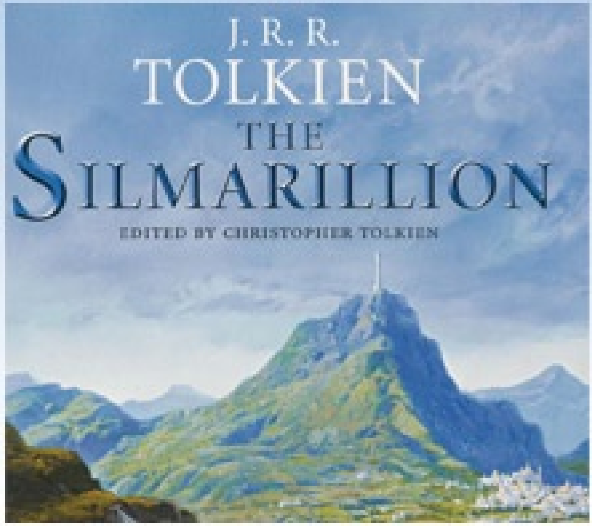
o o porco preto e gordo em Outset
of Zelda: Wind Waker, eventualmente
. Porem tome cuidado, pois ele é forte





mor Games. O objetivo neste joguinho
A cada bolha destruída, o jogador vai
arma. Quando completa, o jogador tem
ções: uma arma balanceada em veloci-
ápida; e uma arma mais forte, mas que
são variados: existem bolhas que não
s "balas" são bolhas vermelhas), que
te deixam mais lento. Jogue gratuita-

CULTURA



Responda rápido: Quantos livros J.R.R. Tolkien escreveu? Quem respondeu apenas Senhor dos Anéis ou O Hobbit, está muito enganado. Ao todo, mais de 10 obras contam a história inacabada do universo criado por Tolkien que serviu de inspiração para inúmeros jogos, principalmente RPGs, incluindo as séries Warcraft, Warhammer e Might and Magic. O Silmarillion é um destes livros. Um livro com tantos personagens que é necessário um índice de personagens para não se perder no meio da leitura. A obra descreve detalhadamente muitas partes não explicadas na trilogia Senhor dos Anéis, tais como a criação do mundo e dos anéis, as batalhas históricas e curiosidades sobre personagens e raças. Por exemplo: Você sabia que Gandalf também tem posse de um anel? Ou que Aragorn tem descendência élfica? Estas e outras explicações são descritas no Silmarillion, uma verdadeira bíblia de cultura nerd com mais de 500 páginas.



Waluigi

Se existe nesse mundo um personagem que foi criado nas coxas, esse personagem é com certeza Waluigi, o suposto irmão de Wario, que por sua vez é o oposto de Mario. Waluigi seria, além do oposto de Luigi, um parceiro próprio de Wario. Como se sabe, Waluigi foi uma criação da Camelot, empresa de jogos que desenvolveu Mario Tennis, onde ele fez sua primeira aparição. Em Mario Kart Double Dash, Wario era parceiro de Waluigi, assim como Daisy era de Peach, Luigi de Mario e Yoshi de Birdo.



Logo se vê que é uma esculhambação total quando nota-se que o símbolo de Waluigi é a letra L invertida em seu quepe. Ora, Wario tem um M invertido, também conhecido como dábliu. Agora um L invertido não quer dizer nada, e colocar o nome do personagem de Waluigi para fazer a relação direta com Wario não ajuda muito também. Como a Nintendo não teve participação nesta empreitada mercadológica, pouco se sabe sobre a história de Waluigi, além do fato que ele tem um macacão azul marinho com camisa roxa, aquele nariz de pimentão típico do lado gaiato da família e é primo dos irmãos Mario. Dividiria um castelo cheio de tesouros roubados com seu irmão em Wario Land, mas algo mais concreto que isso não é possível afirmar. Sua história é um mistério e seu futuro é incerto. Mas, sabe-se lá a razão, Waluigi se tornou extremamente popular (talvez seja sua voz engraçada) e continuou em diversas aparições de jogos da franquia Mario Bros, e por isso é o nosso personagem do mês.▪

COMO A AREIA SE TRANSFORMA EM CHIP

SAIBA COMO SÃO FEITAS ESSAS MARAVILHAS DA TECNOLOGIA



Qual a relação existente entre uma praia e um computador? Aparentemente, nenhuma possível. Mas, por mais incrível que possa parecer, o que possibilita a existência de um computador e de toda tecnologia hoje é... a areia. Nela encontra-se em abundância o silício, principal matéria-prima dos chips.

Protagonista da trajetória tecnológica do homem, a utilização do silício remonta a Era Paleolitica, quando homens da idade da pedra se utilzavam dos compostos desse material na fabricação de objetos e ferramentas. O silício é o segundo elemento mais encontrado na natureza, perdendo apenas para o oxigênio. Para se ter uma idéia, ele representa 27% da massa estimada da crosta terrestre.

O processo de fabricação de um chip possui mais de 100 etapas, e leva em média 2 meses para ser concluído. O tamanho do laboratório onde ele é feito

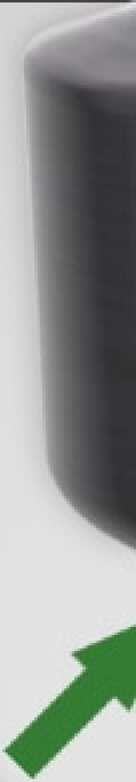


chega a ser o de dois campos de futebol, e todo o ambiente possui um sistema de refrigeração que mantém o ar do laboratório mais limpo que o ar de um hospital. Tudo isso para proteger o chip do seu maior inimigo em potencial: a sujeira. Ela pode comprometer fatalmente a qualidade do chip, e por isso, até mesmo os profissionais do laboratório usam roupas especiais. Para se ter uma idéia do grau de pureza no silício utilizado para fabricação de chips, a cada 1 bilhão de átomos, apenas um não é de silício. Ou seja: 99,9999% é silício. Devido a essa exigência, o chip é uma das tecnologias mais caras de serem produzidas, com um disco de silício de 30 centímetros custando 20.000 dólares (e fabrica quantos chips?), por isso antes de dizer que a Intel mete a faca, pense duas vezes.



BITBOX

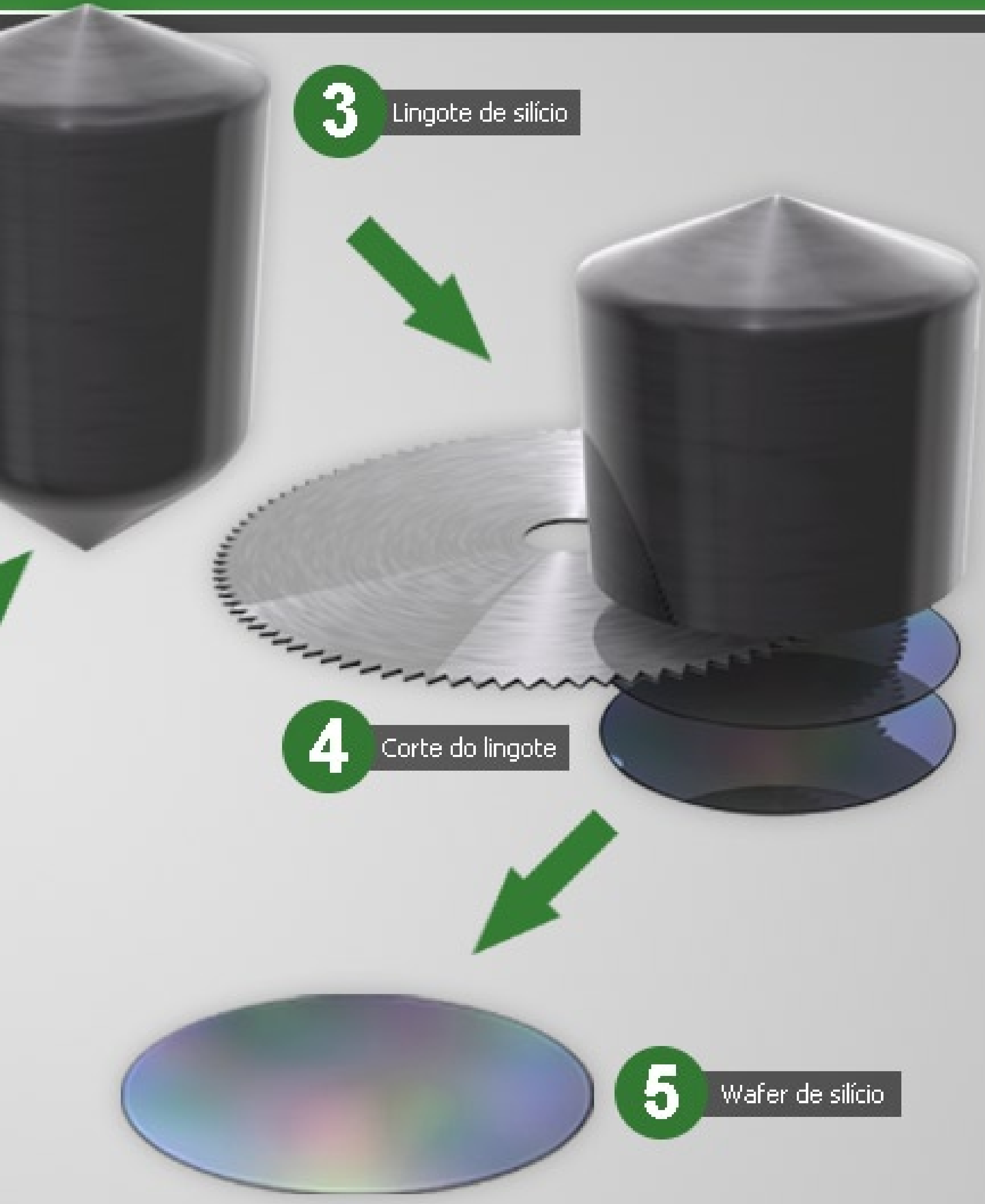




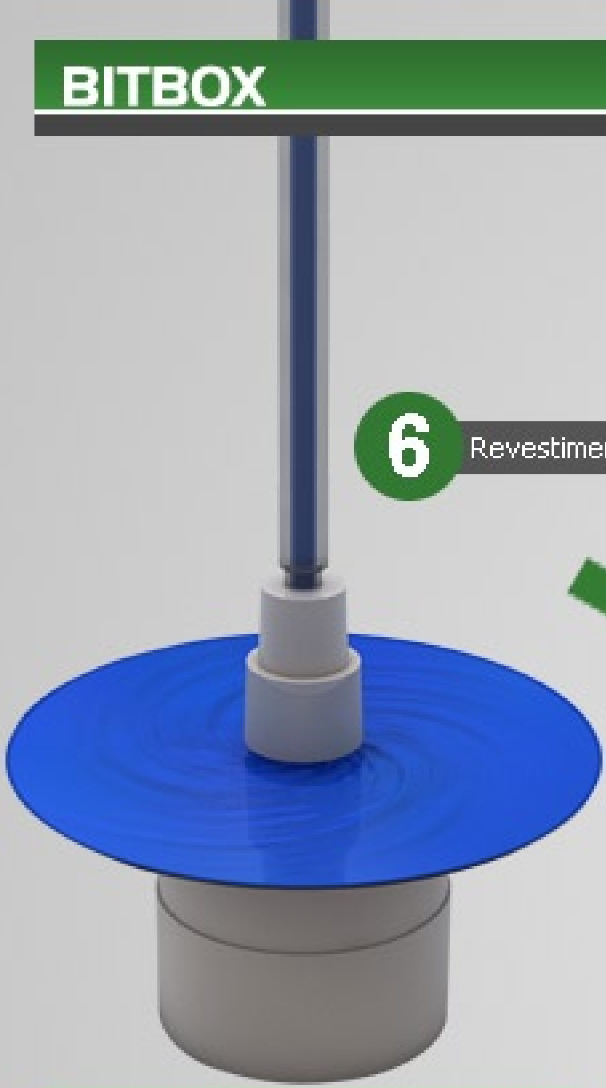
Como se dá todo esse processo, que vai da areia até esses mini objetos? Depois de extraído o silício da areia, esse material bruto é derretido sob altas temperaturas, para depois ser resfriado na forma de um grande cilindro, de 20 a 30 centímetros de diâmetro. A pureza é testada, e o bloco polido. Passada esta fase, esses cilindros são cortados em finas fatias, e se transformam nos chamados "silicon wafers", com uma espessura inferior a um cartão de crédito.

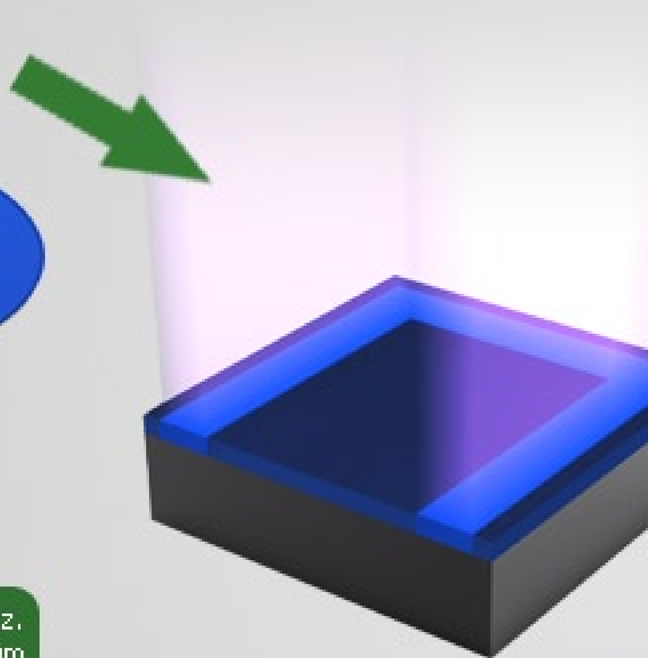
O silício é um material essencial para a fabricação do chip por causa de uma única característica essencial: a semicondutividade. Essa caracterítica nos materiais é capaz de permitir a condução de eletricidade ou bloqueá-la. Para o chip, essa semicondutividade é usada para que se bloqueie a eletricidade. Ele vai moldar, futuramente, o caminho por onde a eletricidade fluirá.





3 Lingote de silício
4 Corte do lingote
5 Wafer de silício



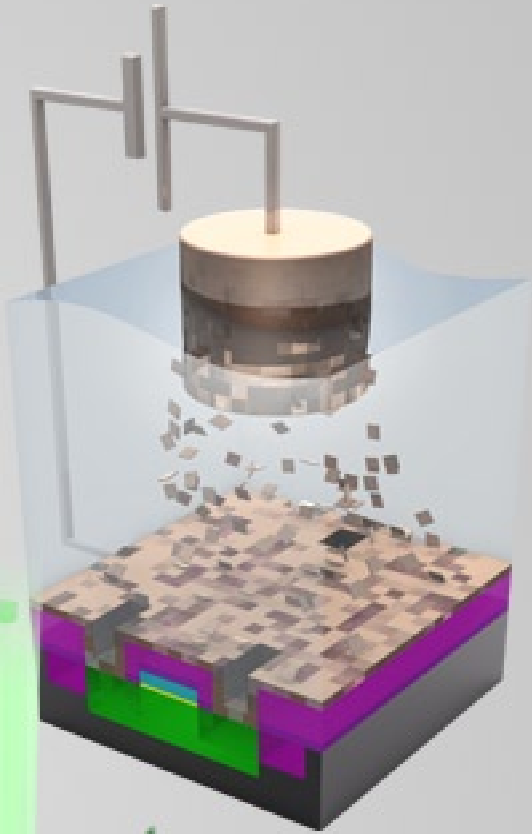


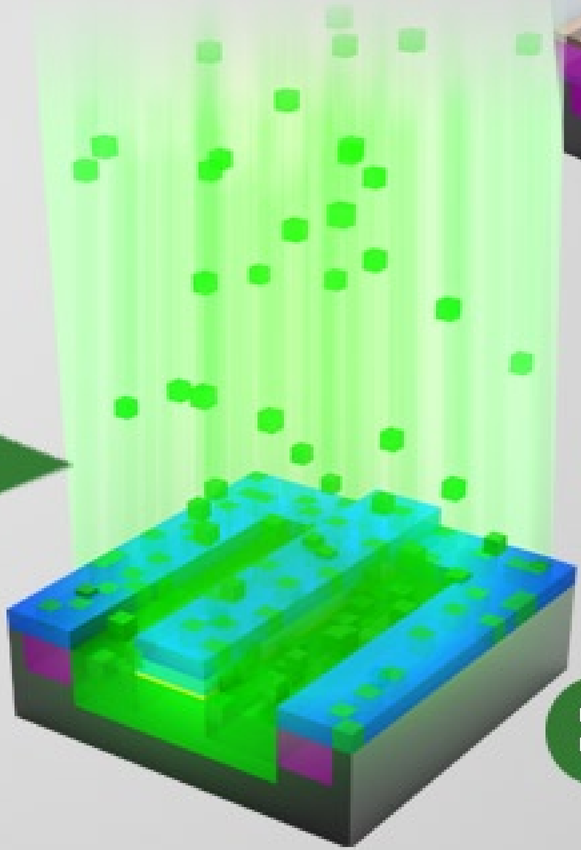
A chave para a próxima etapa está na luz. O wafer de sílicio é revestido por um material fotossensível. Raios ultra-violetas são incididos sobre algumas partes dessa superfície, formando estruturas sólidas (os primeiros circuitos). A máscara fotossensível tem um padrão diferente para cada área do processador, de acordo com o desenho que se pretende obter. Aplica-se uma nova camada de silicio, material fotossensível e novos circuitos são criados. O procedimento é repetido diversas vezes.

A próxima fase é a implantação de íons, que vão fornecer as propridades elétricas. Sob altas temperaturas, os átomos se tornam maleáveis e assumem diferentes posições na placa. Formam-se os pequenos transístores. A última etapa é revestir a placa com uma camada de cobre, onde esses transístores serão isolados.

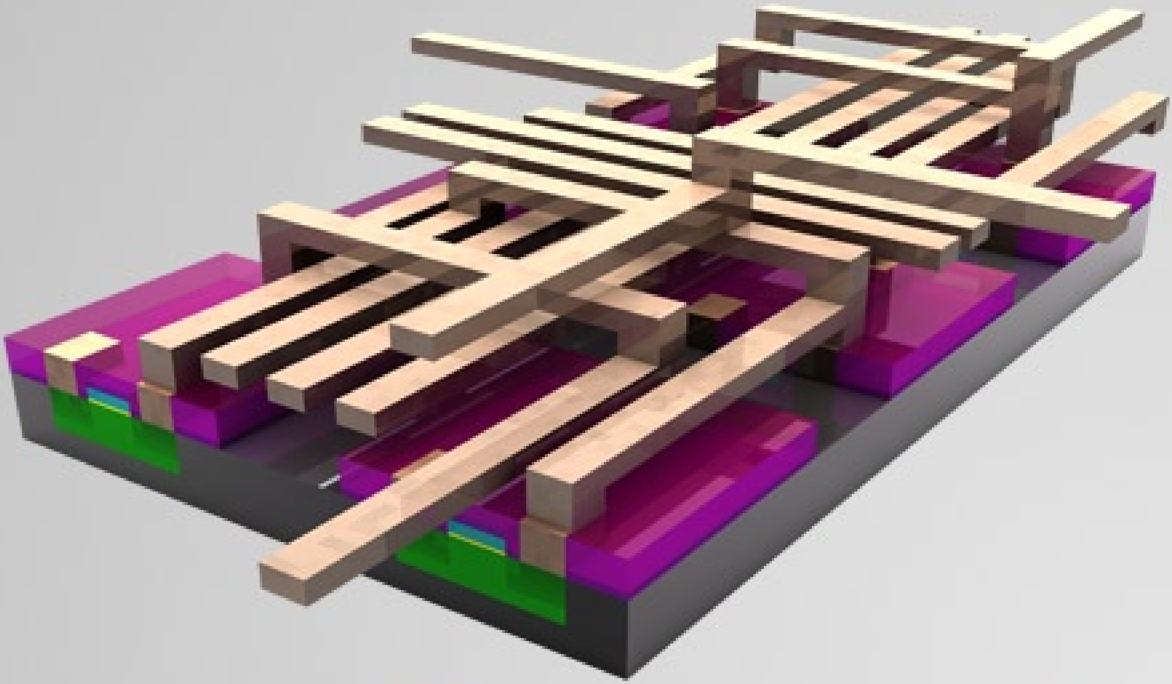


9 Aplicação da camada de cobre

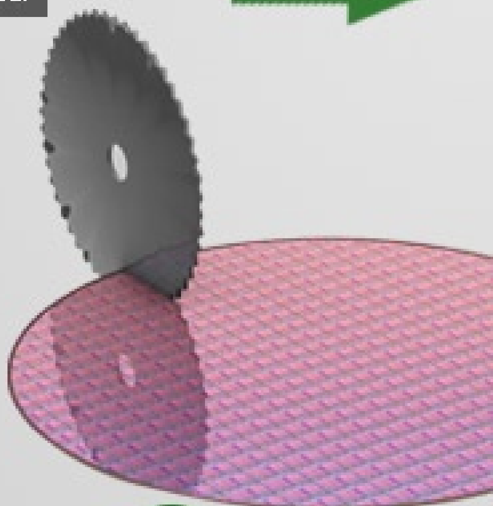




8 Implantação de íons

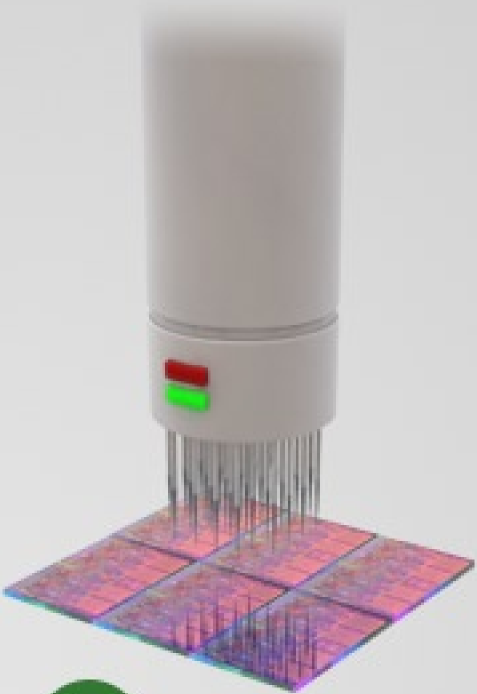


10 Camadas de metal



Retira-se o excesso de cobre, para aplicar as diversas camadas de metal, que vão conectar os transistores entre si. O design dessas conexões é determinado pela função do processador fabricado. Mesmo pequeno, se você olhar um chip por um microscópio, você verá mais de 20 camadas para que se tenha um circuito complexo.

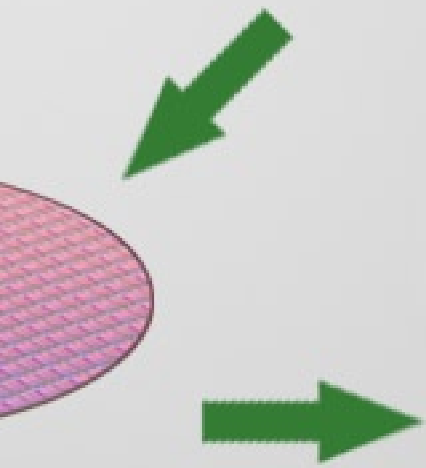
12 Divisão do wafer

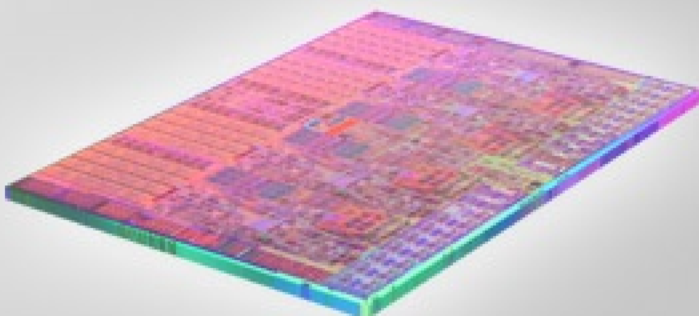


11 Teste de funcionabilidade

Finalmente, o wafer é testado e cortado em várias partes. Os que passarem no teste são revestidos por um bloco de material semicondutor e finalizados com uma camada de metal chamada dissipador de calor, que evita que o chip seja afetado por altas temperaturas. Novamente eles sáo testados, para serem, enfim embalados e comercializado.

Estranho pensar que todo esse processo começa com areia, não? A fabricação de um chip é longa, cara e as instalações complexas. Todas as fases exigem alta tecnologia, desde a extração do silício até o desenvolvimento dos circuitos super complexos. Da próxima vez que estiver em uma praia, pense que voce esta andando sob milhares de chips em potencial.▪





13 Chip pronto para uso

PS3, X360, Wii

THE BEATLES ROCKBAND

OS RAPAZES (VIRTUAIS) DE LIVERPOOL

NOVA EDIÇÃO DE ROCK BAND HOMENAGEIA JOHN LENNON & CIA E TRAZ NOVIDADES PARA FÃS DA BANDA

Quando surge a pergunta "qual é a melhor banda de todos os tempos", a resposta é quase sempre unânime: The Beatles. Os quatro rapazes de Liverpool marcaram época com músicas cativantes, harmonias perfeitas e vocais marcantes. Com a febre de jogos de música iniciada cerca de quatro anos atrás pelo jogo Rock Band, nada mais justo que os ingleses recebessem uma versão exclusivamente sua. A ideia demorou um pouco, mas The Beatles: Rock Band finalmente chegou.

Com 45 músicas que abrangem toda a carreira dos Beatles, desde as primeiras performances no The Cavern Club até o inesperado concerto no topo do edifício da Apple Corps, The Beatles: Rock Band é um prato cheio para todo e qualquer fã da banda. Cada fase do jogo se passa em







shows dos Beatles que realmente aconteceram. Na metade do modo Story, a banda desiste das turnês e passa a tocar direto do estúdio. Como seria entediante, a Harmonix Music Systems criou cenários exclusivos (e psicodélicos) para cada música dessa parte. Além do setlist original do jogo, a Harmonix ainda disponibilizará três álbuns completos dos Beatles para download: Abbey Road (em outubro), Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band (em novembro) e Rubber Soul (em dezembro).

Como é praxe, The Beatles: Rock Band traz também conjunto de instrumentos-controllers, desta vez replicando os instrumentos que os Beatles usaram durante suas carreiras: a bateria Ludwig, o baixo Höfner e as guitarras Rickenbacker 325 e Gretsch Duo Jet. Além dos novos instrumentos, o jogo traz ainda uma grande quantidade de material extra para ser liberado durante o modo Story, tais



Com um abrangente setlist, conteúdo exclusivo e um visual excelente, a terceira edição do jogo da Harmonix é uma experiência única



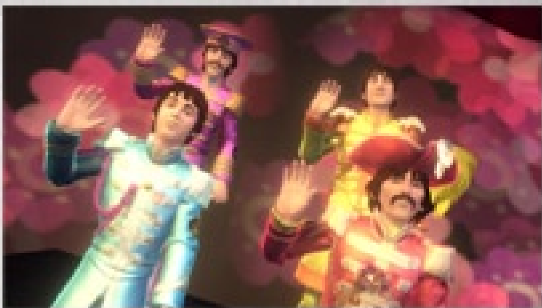
como fotos e vídeos dos bastidores com comentários de Sir Paul McCartney. Além do Story, TBRB também possui os modos Quick Play (tanto offline quando online), os multiplayers Tug of War e Score Duel, e os novos modos de treino para os vocais e bateria. Vocais esses que agora são divididos em três partes, com até três jogadores podendo participar.

Mesmo com tantas novidades, fica uma sensação de que é tudo muito curto. A maioria das músicas tem 3 minutos ou menos e a impressão é que o jogo acaba muito cedo. O jogo também não atrai quem não possui pelo menos uma simpatia pelo som dos Beatles. Uma diferença em relação aos outros Rock Bands é a ausência da customização dos personagens. Não é possível mudar a roupa e/ou o visual dos Beatles durante as fases - ele muda sozinho, de acordo com a época da música que está sendo tocada. Também é possível habilitar um modo No-Fail. Assim, a plateia nunca vaia a banda, nem os Beatles saem do palco por causa de uma performance ruim (até porque nem faria sentido).

The Beatles: Rock Band é uma verdadeira homenagem ao trabalho do quarteto inglês. Com um abrangente setlist, conteúdo exclusivo e um visual excelente (ainda que os músicos estejam cartunizados), a terceira edição do jogo da Harmonix é uma experiência única, envolvente e digna de levar o nome The Beatles. The Beatles: Rock Band está disponível para PS3, Xbox 360 e Wii.▪







Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★★

Nota Final: 90



CRIATIVIDADE É A REGRA

SCRIBBLENAUTS INOVA E FAZ OS JOGADORES TESTAREM A IMAGINAÇÃO E O CONHECIMENTO DE VOCABULÁRIO

SCRIBBLENAUTS

São poucos os títulos de destaque do Nintendo DS que foram produzidos nos Estados Unidos. Um destes é Scribblenauts, lançamento da 5th Cell em parceria com a Warner Bros Entertainment, cujo visual infantil pode enganar, mas se trata de um jogo bastante criativo e divertido.

A proposta de Scribblenauts é simples: resolva os puzzles e colete a Starite, uma estrelinha que simboliza o final da fase. O diferencial se encontra no método que o jogador utiliza para resolver os puzzles. No canto da tela há um caderninho no qual o jogador pode escrever qualquer palavra (não sendo marcas, nomes próprios ou palavrões) que o objeto desejado será materializado! A gama de objetos é muito variada. São animais, comidas, veículos, armas - enfim, praticamente tudo que você puder imaginar, estará lá no jogo.

Scribblenauts possui dez "mundos" mais a University, que é onde o jogador aprende os nuances do jogo durante um tutorial lento e, por vezes, irritante. Cada mundo é dividido em 11 fases action e 11 fases puzzle. As action são mais simples, como por exemplo, dar objetos para um bombeiro, um policial e um cozinheiro segurarem. As partes de puzzle requerem um pouco mais de pensamento criativo do jogador, já que nelas pequenos obstáculos, como uma barreira ou então um lago, o impedem de pegar a Starite, mas nada muito complexo.









A cada fase completada, o jogador recebe uma quantia de "ólares" (a moeda do jogo) baseada no seu desempenho, tempo restante, estilo e pontuação. Além disso, recebe "méritos" baseados nos objetos criados, que adicionam ainda mais dinheiro à conta do jogador.

Como tanto as fases puzzle quanto as action não precisam de muito tempo para serem resolvidas, a quantidade de fases por mundo se torna pequena e o jogo acaba rápido. A jogabilidade é intuitiva, toda baseada na tela de toques. O defeito dela é a mobilidade do personagem principal, Maxwell. É só tocar em um ponto vazio da tela que ele se desloca até lá. Seria bom, se não fosse falho. É fácil errar o toque e Maxwell se atirar num buraco ou então "pousar" seu avião de ponta-cabeça.



O visual infantil de Scribblenauts é divertido, tudo parece ter sido desenhado por uma criança, mas a música irrita um pouco. O jogo ainda conta com um modo de edição de fases, onde o jogador pode criar até 12 fases novas, sejam elas puzzle ou action. Com o dinheiro obtido, os jogadores ainda podem liberar 8 avatares diferentes, tais como um alienígena e um vampiro, e 38 músicas, todas no mesmo estilo da original.

SCRIBBLENAUTS







Apesar dos pesares, Scribblenauts é um jogo divertido, criativo e que pode até mesmo iniciar uma franquia nova. A experiência, no entanto, chega a ser frustrante por causa das falhas na jogabilidade e simplicidade. Quem sabe a 5th Cell não corrige isso numa possível versão para os consoles domésticos? Acreditamos que o Wii seja uma boa opção.▪

Avaliação

Gráficos	★★★½
Gameplay	★★★★
Diversão	★★★★★
Audio	★★★½

Nota Final: 80

PS3, X360, PC

BEM VINDO À CASA DOS LOUCOS

COM ROTEIRO EXCLUSIVO E CENAS DE ARREPIAR, BATMAN: ARKHAM ASYLUM SUPERA (E MUITO!) AS EXPECTATIVAS.

Enfim um game que cumpre todas as expectativas que norteavam a sua produção. O game desenvolvido pela Rocksteady prova que vale a pena fazer um jogo sem pressa e com capricho nos detalhes. Arkham Asylum chega para revolucionar os games de HQ, colocando uma nova estaca zero na produção de adaptações de quadrinhos e gritando em alto e bom tom "Faça igual, ou melhor, para ser notado".



Recomendado Arkade

BATMAN ARKHAM ASYLUM

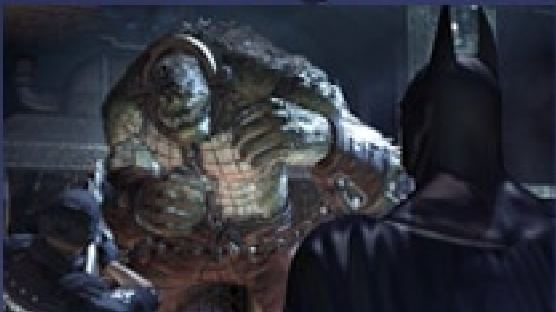


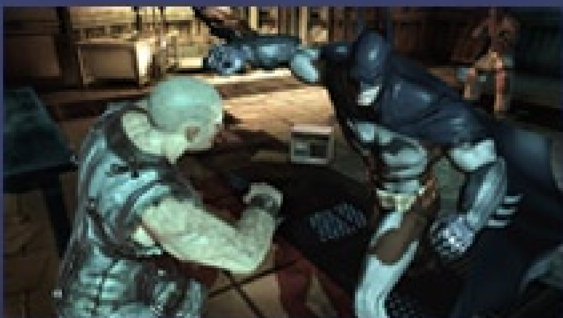
Criado exclusivamente para o jogo, o roteiro é bem estruturado e detalhista. A história começa com Batman levando o Coringa para o manicômio de Arkham Asylum. Durante a prisão, o ambiente é de tensão, assim como em um filme em que a qualquer momento parece que algo dará errado, e é o que acontece. Batman, que estava preocupado com o fato de o Coringa praticamente ter se rendido, tinha razão. Ao chegar num pavilhão em que o herói não pode entrar, o palhaço domina os seguranças e, com a ajuda da vilã Harley Quinn, adentra o presídio de Arkham, fazendo dele sua fortaleza. Apesar de saber que o plano não passa de uma armadilha, o homem-morcego entra no jogo.

Durante o jogo, nosso herói reencontra alguns prisioneiros "conhecidos" que não parecem nada felizes em rever o homem-morcego. Com destaque para o Espantalho, que rende ao game um ar surrealista e ao mesmo tempo proporciona inesquecíveis sequências cinemáticas. Paralelamente ao desenrolar da aventura, existem três outros desafios. Um deles é













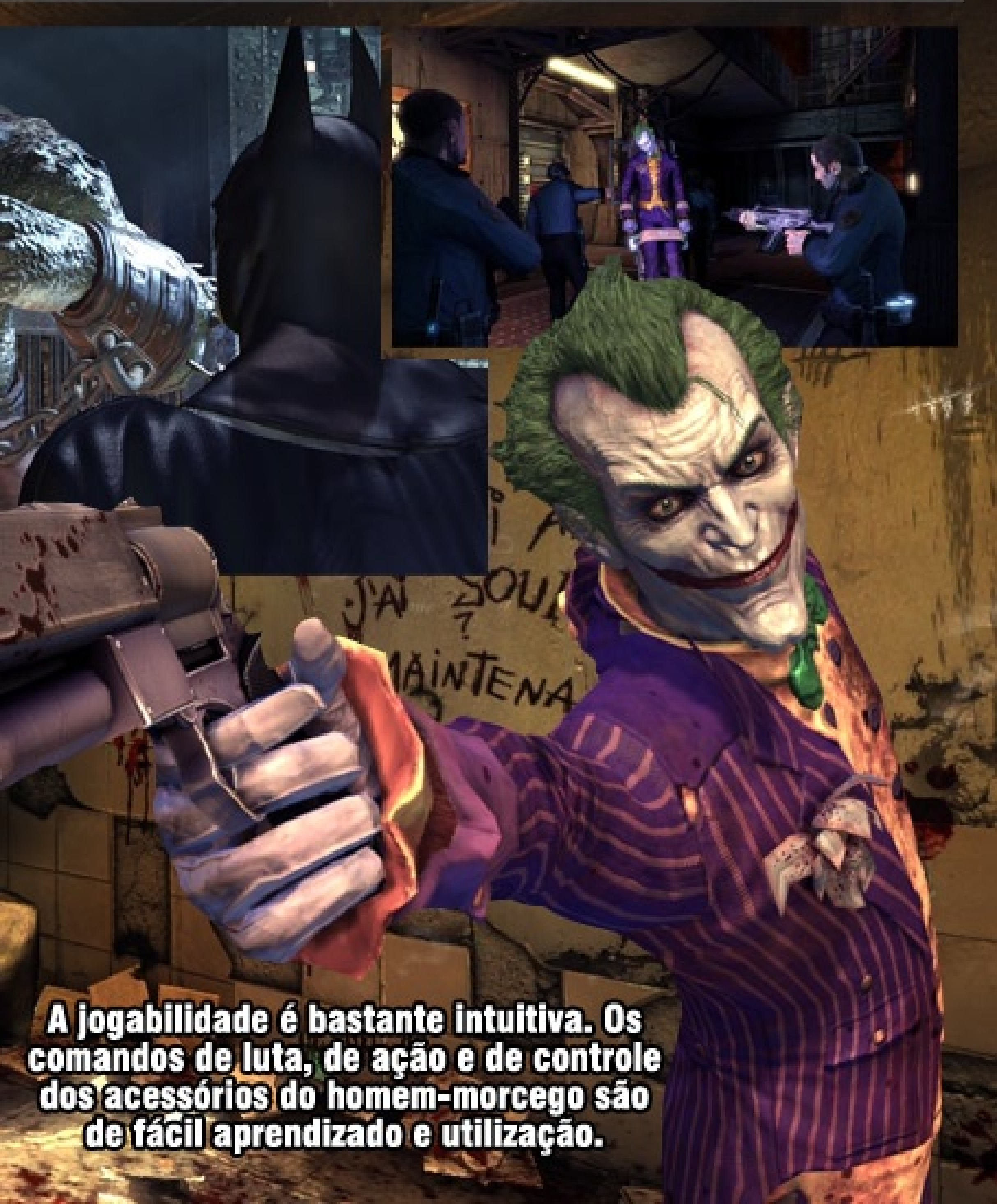
Durante o jogo, nosso herói reencontra alguns prisioneiros "conhecidos" que não parecem nada felizes em rever o homem-morcego.



encontrar as 250 "charadas" escondidas pelo mapa. O segundo é encontrar gravações de entrevistas dos "detentos", os vilões, realizados pela psiquiatra da instituição, revelando detalhes sobre a mente criminosa e sádica de cada um deles, imperdível para fãs dos quadrinhos. O terceiro e último desafio paralelo diz respeito à história do Arkham Asylum, relatada pelo seu fundador. Além disso vários outros segredos estão no jogo, como inúmeras referências para personagens que não estão presentes.

A jogabilidade é bastante intuitiva. Os comandos de luta, de ação e de controle dos acessórios do homem-morcego são de fácil aprendizado e utilização. Há também um modo "detetive", que permite ao jogador analisar lugares e obter pistas importantes para continuar a aventura. Quanto ao nível de dificuldade, o game acertou na mosca. Os desafios não são fáceis, mas também não obrigam o jogador a fazer dezenas de reloads.

Entre cenários góticos e ambientes sombrios, o jogo prende a atenção até de pessoas que não são fãs de HQ. Entretanto, apesar dos detalhes dos personagens serem impressionantes, seus movimentos perdem um pouco na qualidade. Um exemplo bem nítido desse defeito é o modo que o herói entra e sai de combate – andando de maneira pomposa



A jogabilidade é bastante intuitiva. Os comandos de luta, de ação e de controle dos acessórios do homem-morcego são de fácil aprendizado e utilização.



e extremamente calma com a guarda abaixada. "Santa Tranquilidade, Batman!!!" Já a ambientação sonora simples e eficaz e a dublagem perfeita comprovam uma tendência atual: os criadores de jogos têm dado grande importância para o desenvolvimento do áudio.

Não escondo meu entusiasmo quanto ao game. Apesar do roteiro um pouco curto e com um desenrolar previsível, além de uma quantidade exagerada de "charadinhas" pra achar, é um jogo superior e original se comparado aos últimos lançamentos. É evidente que o jogo não inovou em todos os aspectos, mas soube utilizar na medida exata elementos que fizeram sucesso em títulos anteriores. Como, por exemplo, a narrativa, que lembra o excelente BioShock, principalmente nas partes em que conta a história do manicômio. Definitivamente, Batman: Arkham Asylum é um jogo que entra pra seleta galeria dos games imperdíveis.▪







BATM A AM ASYLUM
Avaliação
Gráficos
Gameplay
Diversão
Audio
Nota Final: 97

SOUL CALIBUR Broken Destiny

KRATOS QUEBRANDO TUDO NO PSP

EM SUA PRIMEIRA EDIÇÃO PORTÁTIL, A SÉRIE SOUL CALIBUR TRAZ O DEUS DA GUERRA NOVAMENTE AO PSP

Soul Calibur Broken Destiny é um jogo que leva o gênero de luta 3D direto à sua essência. O game possui muitos personagens e golpes, um sistema de luta completo com defesa, breaks, arremessos, esquivas, ring-out e várias outras funcionalidades. A parte visual é realmente bonita, os personagens são muito bem renderizados e as animações e sequências de abertura de cada fase são bem feitas, deixando os gráficos próximos ao limite atingível no PSP.

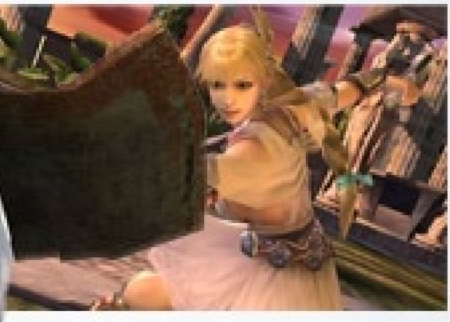
Um modo "campanha" traz um tutorial completo para se familiarizar com o sistema de luta do jogo, porem é extremamente repetitivo. Além deste modo Tutorial disfarçado de campanha, para jogar.

Com relação à dinâmica de combate, neste jogo não tem button mashing, os ataques devem ser realizados em sequência e com timing certo, pois muitos deixam o lutador com a guarda aberta se não forem bem executados, algo que o inimigo consegue aproveitar muito bem.







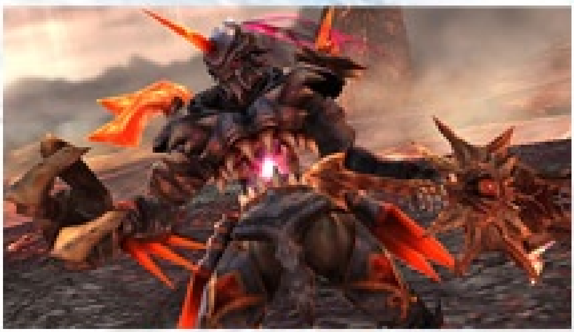




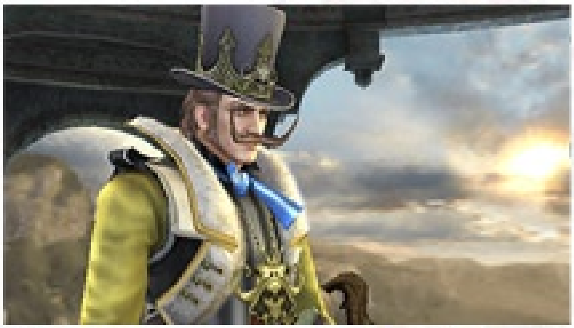
A série continua com a ideia de trazer personagens externos ao game, em SCIV para PS3 e X360 já haviam sido inseridos Darth Vader e Yoda no rol de lutadores. Mas e o deus da guerra? Sim, Kratos está presente no seu traje normal e de armadura e é um ótimo lutador. Evidentemente, o espartano tem um poder equilibrado com os demais lutadores, mas a satisfação de utilizar as "Blades of Chaos" em um jogo de luta pela primeira vez não tem preço. Aliás, tem: 190 reais é o preço do game.

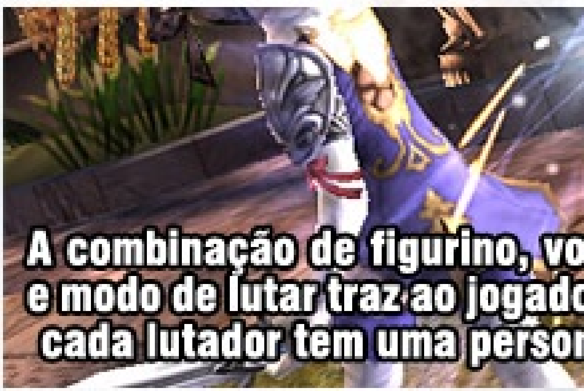
Outra coisa legal do jogo é que cada personagem traz uma identidade diferente. Não são apenas 24 lutadores que estão ali. A combinação de figurino, voz, atitude, feição e modo de lutar traz ao jogador a sensação que cada lutador tem uma personalidade própria. As fases são muito bem desenhadas e as animações de câmera nelas são bem dinâmicas, algumas fases inclusive estão em movimento, como por exemplo uma plataforma de madeira boiando em um rio. Para aqueles que gostam de customização, há um modo de criação de personagem, que permite customizar um personagem já existente ou criar um novo, e utilizá-lo tanto em single quanto em multiplayer.

Para concluir, SC: Broken Destiny é um título que, apesar de não fazer parte da história da série, é um 3D fighter completo, e esta versão portátil chega facilmente ao nível das grandes franquias como Tekken e Virtua Fighter.









A combinação de figurino, vo
e modo de lutar traz ao jogado
cada lutador tem uma persor



z, atitude, feição
or a sensação que
nalidade própria.

Avaliação	
Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★½☆
Audio	★★★★☆
Nota Final:	80

PS3, PS2, X360, Wii

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

A LIGA ESTÁ DE VOLTA

MARVEL ALLIANCE 2 TRAZ NOVOS HERÓIS E NOVA HISTÓRIA, MAS NÃO DEIXA PRA TRÁS A ESSÊNCIA DO PRIMEIRO JOGO

Apesar da DC Comics estar em alta com o lançamento do novo Batman, a Marvel não fica pra trás. Recém adquirida pela Disney, a empresa lança uma sequência de seu jogo para todos os principais consoles de última geração. Marvel Ultimate Alliance 2 é bem parecido com seu predecessor, um jogo de ação com elementos de RPG. São 24 heróis do universo Marvel jogáveis, entre figuras que já apareceram no primeiro game e heróis que estreiam, tal como Gambit, Venom e Juggernaut.

A apresentação do jogo sem dúvida está melhor que a do primeiro, a interface foi melhorada e bastante conteúdo desbloqueável foi inserido. As batalhas são interessantes mas deixa aquele sentimento de "já estive aqui". Esmagadores de botão podem fazer a festa, pois não é preciso muita habilidade para sair distribuindo porrada. Além dos inimigos normais, existem chefões com habilidades diferentes, tais como multiplicar-se, e até boss gigante.

Provavelmente uma das principais novidades são os ataques em fusão. Lembra daquele episódio do Dragon Ball onde Goku e Vegeta se fundiram em apenas um super guerreiro? Aqui não é necessário brincos do poder ou dancinhas ridículas, basta executar o golpe e os heróis se fundem para um ataque visualmente incrível, que causa um dano massivo nos adversários. O gameplay é muito divertido, principalmente no modo multiplayer, onde até 4 jogadores podem se juntar para fazer a aventura juntos.











REVIEW

Existem duas diferentes histórias no game, a guerra secreta e a guerra civil. A mais interessante é a civil, onde o governo americano estabelece uma nova lei onde todos os mutantes precisam se registrar e perder sua identidade secreta. Alguns gostam e outros não, e uma guerra entre os heróis se estabelece. O lado a favor do registro, liderado pelo Homem de Ferro, e o lado contra o registro, liderado pelo Capitão América. Dependendo da facção escolhida, cada herói pode se tornar jogável, um aliado, um inimigo, ou até mesmo um boss. Evidentemente o jogo possui múltiplos finais.



Os heróis sem dúvidas estão mais detalhados neste, e além dos skill trees e upgrade de habilidades, medalhas coletadas durante o jogo fornecem um bônus ao jogador que equipá-las. Os ítens e habilidades são customizados e equipados pelo próprio jogador, mas se você não gosta de RPG, você pode deixar no modo automático, onde o jogo cuida de toda essa parte "chata" sozinho.



Os gráficos são bons, mas nada espetacular. A física está muito melhor e o áudio é razoável, as vozes são boas para alguns personagens, mas para outros soa meio estranho. Talvez seja pela imagem deixada pelos filmes dos heróis, mas alguns personagens simplesmente deixam uma impressão de não-familiaridade, parece estranho ver o Wolverine sem a cara e voz do Hugh Jackman.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2



O jogo garante diversão tanto para fãs dos comics quanto para gamers que não recusam uma boa pancadaria. Marvel Ultimate Alliance 2 tem o "feel" do primeiro jogo, o que nos deixa em alguns momentos um pouco entediados, mas quando paramos para pensar "peraí, é o mesmo jogo, versão 2!". Jogadores que aceitarem isso de cabeça aberta e não estiverem esperando um jogo totalmente novo irão gostar bastante.▪





Avaliação

Gráficos	★★★½☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★☆☆

Nota Final: 73

PS3, X360, PC



NOVO JOGO, VIDA NOVA

EA MUDA O FOCO E TRAZ UM NFS MUITO MAIS REAL QUE SEUS ANTECESSORES

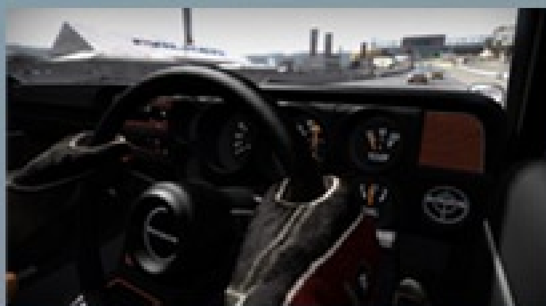
NEED FOR SPEED SHIFT

A série Need For Speed passou alguns anos focada nos rachas, na tunagem e na coleção de carros. Mas, após o frustrante NFS Undercover, a EA resolveu dar uma guinada de 180°. Entregou a franquia na mão da empresa britânica Mad Slightly Studios, apertou o botão Reset e encerrou com a brincadeira de "polícia e ladrão". O resultado é o excelente Need For Speed Shift, disponível para Xbox 360, PlayStation 3, PSP e PC.

Partindo do zero, a Mad Slightly, que curiosamente esteve presente no desenvolvimento de um dos concorrentes de NFS, a dupla GTR e GTR 2, resolveu levar a série o mais perto possível da realidade, deixando os gráficos e a física do jogo extremamente realistas. No novo modo de câmera - de dentro do cockpit do carro - a câmera está sujeita a todos os movimen-









tos que um piloto pode experimentar: para os lados, para frente, para trás. A vista também muda quando o jogador acelera, freia ou bate (a visão inclusive fica acinzentada e toda manchada quando o jogador se envolve em uma acidente - um bom lembrete de que o jogador acaba de dar perda total num carro de 200 mil dólares). A sensação de velocidade também é inigualável, é fácil notar as diferenças na própria jogabilidade quando se anda a 100mph e a 200mph. Jogabilidade essa que é ideal para esta nova etapa da franquia. Os comandos são baseados nos jogos de arcade.

Os gráficos de NFS Shift não mudaram apenas na câmera. Os carros estão belíssimos e as pistas, perfeitas. Aliás, pistas e carros não devem ser motivo de reclamação. São 65 carros disponíveis no jogo, variando desde o clássico Nissan Skyline 2000GT-R (de 1972) até os recém lançados modelos 2010 do Ford Shelby GT500 e do Chevrolet Camaro SS. Os circuitos também receberam um tratamento especial, cada metro de cada circuito é idêntico a sua versão no mundo real (e a Mad Slightly ainda fez o favor de incrementar as áreas dos circuitos que não possuíssem paisagens interessantes). Quanto à variedade de pistas, são 18 no total, incluindo localidades famosas como Laguna Seca, Nurburgring e Spa Francorchamps. Os sons estão perfeitos dentro do jogo, cada barulho característico de um carro, como uma marcha engatada na hora errada ou um pneu cantando na partida, está presente.



Mas nem tudo são flores no novo NFS. O modo Carreira é baseado numa "lista de tarefas". É só completar cada tarefa com um número decente de pontos e estrelas que você a completa e, como os níveis mais avançados são liberados com um número mínimo de tarefas cumpridas, o jogador não sente a necessidade de retornar e completar as outras provas que restaram. O modo Drift é outro que desaponta, já que é extremamente fácil perder o controle e rodar contra o muro logo na primeira curva. O modo On-line é divertido, mas bastante simples. Estão presentes apenas o tradicional Quick Race e o Driver Duel, um modo interessante no qual o jogador vai disputando corridas com outros jogadores e subindo uma "escada". Os primeiros estágios são fáceis e a dificuldade aumenta a cada vitória. Mas







cuidado: uma derrota e o jogador é obrigado a voltar para a primeira corrida. Cada classe de carros também conta com um veículo que é melhor que todos os outros, o que torna os carros inferiores obsoletos, principalmente se o jogador já tem o dinheiro necessário para comprar o melhor da categoria logo de cara.

No geral, Need For Speed Shift é um dos melhores, senão o melhor, jogo da franquia. A mudança de ares, deixando para trás os rachas e a tunagem, foi para o bem da série. Novos gráficos e uma nova jogabilidade fizeram Shift se tornar um dos principais simuladores de corridas disponível hoje no mercado, quem sabe até mesmo superando seus concorrentes Gran Turismo, Burnout e Forza. Mesmo assim, a EA e a Slightly Mad ainda podem explorar mais os diferentes modos de jogo, tornando-os mais atraentes e, quem sabe, mais complexos.•

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★
Audio	★★★★★

Nota Final: 92

ATIVIDADES EM PROGRAMAÇÃO DE GA

por André Filipe Cassimiro

PA

Já pensou em editar um jogo, criar personagens, bolar um enredo legal e ainda ser pago por isso? Mamata né? Nem tanto. De fato, produzir um jogo tem suas diversões porém exige um alto nível de conhecimento. Na pré-produção de Star-Craft 2, por exemplo, a Blizzard estava recrutando profissionais para cargos de programador. Os requisitos eram alguma graduação em engenharia, física ou matemática com ênfase em álgebra linear. Viu como você deveria ter prestado atenção nas aulas daquela sua professora chata do ginásio?

É o programador que faz com que você não atravesse paredes ao jogar um FPS (wallhacks à parte), é o programador que faz com que um GTO Twinturbo não corra menos que um Fiesta no Gran Turismo, resumindo: o programador mantêm o cosmo nos jogos que você coleciona! Veremos nesta edição alguns dos principais cargos que um programador pode ocupar.



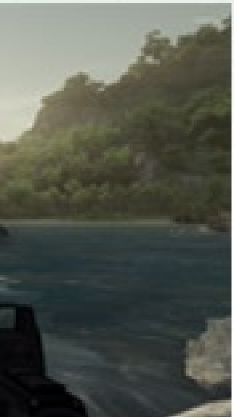
Crysis é um dos melhores exem
bom sistema de física é import



Lost Planet foi um jogo de X360 que a
para pc teve sérios problemas de perf

MES

ARTE 1 DE 2



mplos de como um
ante em um jogo



o ser convertido
ormance

Programador de Física

O programador de física trabalha em aspectos que muitas vezes passam despercebidos pelos jogadores. A gravidade para manter os personagens no chão, as leis de Newton para fazer a bola amortecer quando bate em algum zagueiro, conceitos de volume/pressão quando o seu personagem encontra resistência para mergulhar fundo em um oceano, tudo isso é esse programador que resolve. Alguns jogos exigem mais física, outros menos. Crysis e GTA IV são jogos que utilizam recursos bem avançados de física.

Imprescindível: Conhecimento em programação (especialmente em C++) e em modelagem 3D , matemática e física, muita física.

Programador de Plataformas Cruzadas

O programador de plataforma cruzada é responsável por fazer o seu jogo de PS3 rodar da mesma maneira em um X360 ou vice-versa (salvas as diferenças de mídia, obviamente). Como os consoles têm suas particularidades, este profissional tem que saber onde compensar certas diferenças. Por exemplo, um determinado console possui um esquema mais sofisticado de processamento gráfico. O programador então prefere fazer com que as imagens mais complexas sejam desenhadas em tempo de execução, já que ele entende que isto não comprometerá o desempenho do jogo. Em um outro console com o processamento gráfico inferior, o programador faz com que todas as imagens sejam carregadas antes do jogo iniciar (loading inicial).

Imprescindível: Conhecimento em programação (C, C++, Assembly), conhecimento avançado em hardware, sistemas, matemática e física.

É, não poderia ser tão fácil. Afinal, não faria sentido a rolagem dos créditos ter tantos nomes se fosse uma coisa simples não é? Então fica a dica, da próxima vez, esquece o truco e presta atenção na professora de Matemática! Na próxima edição daremos continuidade a esta matéria e veremos mais algumas destas atividades.•


HEROES OF NEWERTH



BATALHA ENTRE HERÓIS

CONHECIDO TAMBÉM COMO DOTA 2.0, HEROES OF NEWERTH É QUASE IDÊNTICO AO MAPA MAIS JOGADO DO WARCRAFT 3, COPIANDO AS PARTES BOAS E DEIXANDO AS RUINS DE FORA

Um dos jogos online mais viciantes que já joguei foi o mapa independente chamado Defense of the Ancients, para o Warcraft 3. Neste mapa, um mini-rpg voltado ao player-vs-player, cada jogador controla apenas um herói, e evolui do level 0 ao 25, com o objetivo de destruir a base inimiga. São mais de 60 heróis para escolher no total, e a pancadaria come solta em jogos de 2 a 10 jogadores. Entretanto, sempre tive problemas para apresentar este jogo a meus amigos. Alguns achavam que era Tower Defense (outro mapa do War3), e outros diziam "que gráficos ruins", referindo-se ao excelente porém antigo engine do Warcraft 3, feito em 2002. Este e outros empecilhos, tais como baixar o mapa na versão certa e achar salas de jogo nacionais faziam muitas pessoas desistirem antes mesmo de conhecer o jogo.

Agora em 2009, será lançado um jogo semelhante: Heroes of Newerth. Claramente inspirado no Dota mas com grandes melhoras em gráficos e gameplay. Muitas novidades e facilidades foram inseridas no novo jogo, tais como a capacidade de filtrar jogos mais facilmente, identificar através de ícones os tipos de jogos e características dentro do jogo, como uma maior facilidade para comprar e combinar itens, atalhos padronizados e um minimap melhorado.

Uma grande novidade que HoN traz é o sistema de pontuação individual de cada player. Nele, a cada partida o jogador ganha ou perde pontos baseado no rating de seus oponentes. Isto traz uma nova competitividade ao jogo, afinal ninguém quer perder seu precioso valor. Outro aspecto é que antes do jogo é possível prever o nível de cada jogador só olhando o rating, e equilibrar melhor a partida.

Cada herói tem características e habilidades únicas, mudando a estratégia de combate a cada jogo. Além disso, cada combinação diferente de heróis em um time muda totalmente a estratégia, tornando impossível que existam dois jogos iguais. Alguns heróis de HoN são quase idênticos aos do Dota. O clássico Zeus por exemplo, no HoN se chama Thunderbringer, e é um macaco. O mapa é igual ao do Dota, os bichos neutros tambem e até o boss Roshan existe, porém aqui se chama Kongor.

Os gráficos do são muito bons, principalmente se forem comparados com Dota. Os personagens são muito mais "vivos" e os efeitos das magias mais bonitos. Porém, para um efeito visual legal, utilize um monitor com alto contraste, pois faz uma diferença grande. O áudio também é muito bom, tirando um narrador que fica gralhando a partida inteira, mas colocá-lo no mute é fácil no menu de opções. Além do narrador chato, um sistema de voz in-game também foi inserido, que facilita bastante a comunicação com o time mas dá liberdade para muitos jogadores serem ainda mais chatos que o narrador. Mute-os e seja feliz.





Cada combinação diferent
time muda totalmente a es
impossível que existam





e de heróis em um
stratégia, tornando
dois jogos iguais







A grande vantagem deste tipo de jogo é que é justo. Na maioria dos MMORPGs por exemplo, o jogador que já tem items ou dinheiro tem grande vantagem sobre o que não tem. Em HoN, cada jogador começa seu personagem do zero no início do jogo, que dura aproximadamente 40 minutos, tempo o suficiente para matar MUITO seus inimigos com porradas, flechadas ou magias destruidoras.

Mesmo com todas estas inovações, muitos jogadores ainda vão preferir continuar jogando Dota. Talvez por ter um engine mais leve, talvez por já conhecer os heróis e ítens, por já terem amigos que jogam, ou simplesmente por não desistir de um grande amor (acredite, jogadores de Dota sabem do que eu estou falando).

Heroes of Newerth ainda está em fase Beta, e deve ser lançado oficialmente até o final deste ano por um preço de 30 dólares. Recebemos da S2 Games um pacote de convites para participar do beta fechado e estamos distribuindo para nossos leitores no nosso blog, se quiser um, visite-nos em blog.arkade.com.br.•





THE LOST VIKINGS

Não tente, de maneira nenhuma, entender a linha de raciocínio que levaram os produtores da Blizzard (ex-Silicon & Synapse) a misturar naves espaciais alienígenas e vikings da idade média. É impossível. O que se sabe é que The Lost Vikings, lançado em 1992 para o SNES e PC seja talvez um dos jogos mais divertidos já criados. Disfarçado de plataforma, o jogo é na verdade um grande puzzle com uma história inusitada, para dizer o mínimo: Um extraterrestre maléfico que atende pelo nome de Tomator captura três vikings encrenqueiros para montar uma espécie de zoológico com criaturas de diversos tempos e lugares. Porém, mal ele sabia que esses espécimes brutos lhe dariam uma dor de cabeça inimaginável ao tramar a fuga de sua espaçonave.

A chave do jogo é o trabalho de equipe, e ponto final. O jogador comanda alternadamente os três bárbaros pelo labirinto da fase de maneira que os três cheguem vivos à saída. Erik the Swift (Erik, o veloz), um ruivo, provavelmente inspirado no desbravador escandinavo Erik, o Vermelho, tem a habilidade de pular, correr e arrebentar alguns muros com sua cabeça incrivelmente dura. Já Baleog the Fierce (Baleog, o feroz) faz a ofensiva com sua espada e seu arco e flecha, derrotando inimigos e desativando botões e alavancas. Por último entra Olaf the Stout (Olaf, o robusto), criado talvez a partir do rei Olaf II da Noruega ou Santo Olavo, protege os demais com seu grande escudo, que também serve como pára-quedas







ou plataforma para que Erik alcance lugares mais altos. Eventualmente os três precisam se separar, mas é imprescindível que se reencontrem sempre próximo à porta de saída, onde trocam ofensas deliberadas que tornam os personagens mais carismáticos e o jogo mais divertido.

Os diálogos dos vikings com outros personagens ao longo do jogo também merecem atenção. O total desconhecimento de outras formas de vida e tecnologias avançadas demonstram ora uma certa inocência ora uma certa ignorância dos protagonistas com o que não conhecem. Isso possibilita que o jogador em meio ao problema da fase tenha tempo para parar e dar boas risadas, mais um dos motivos que fazem do jogo um sucesso digno de sequência. The Lost Vikings 2: Norse by Norsewest foi lançado para diversos consoles como SNES, Sega Saturn e PlayStation. Com um título muito inteligente (Norse quer dizer norueguês) que brinca com o título do filme Intriga Internacional (North by Northwest), de Alfred Hitchcock, o jogo serviu apenas para consolidar a primeira versão, que se tornou um clássico digno de referências. Ainda existem referências externas deste jogo, no clássico Rock n' Roll Racing é possível correr com Olaf, pressionando L+R+Select.•

PS3, X360, PC

THE SABOTEUR

O OUTRO LADO DA GUERRA

THE SABOTEUR COLOCARÁ O JOGADOR NA PELE DE UM PILOTO DE CORRIDAS EM BUSCA DE VINGANÇA

Paris, Segunda Guerra Mundial. O cenário não poderia ser mais perfeito para diversas cenas de sabotagens, troca de tiros e espionagem. Melhor ainda com você vivendo na pele de um herói de guerra. Esse é o universo de The Saboteur. Mas se você pensa que este é apenas mais um jogo envolvendo nazistas, está engando. A Pandemic Studios, que também é responsável por games como Star Wars: Battlefront e Mercenaries, resolveu dar novos ares ao famoso tema. Sua carta da manga foi anunciada em meados de 2007, e sua proposta diferenciada deixou muitos jogadores intrigados. The Saboteur é diferente de tudo o que você viu sobre games de guerra.

As novidades começam já na perspectiva do jogo. Ao invés da primeira pessoa, como em Call of Duty, Battlefield 1942 e Medal of Honor, em The Saboteur você cotrolará o nosso herói na terceira pessoa. Ele é Sean Devlin, um piloto de corridas que se transformou em agente secreto durante a Segunda Guerra Mundial. Devlin vive uma vida tranquila como piloto, com direito a carros velozes e muitas mulheres. Mas, tudo muda quando os nazistas invadem a França, local onde Sean mora. Em plena guerra, o protagonista não vê motivos para escolher um lado do combate, até que seu melhor amigo é assassinado pelos nazistas e o herói passa a buscar vingança dos alemães.



The Saboteur promete ser diferente de tudo o que você já viu sobre games de guerra

Basicamente, o jogo se passa em um mundo aberto e repleto de possibilidades. Contudo, um dos diferenciais do game é a arte gráfica. Quando o jogo se inicia, em uma Paris ainda livre das forças nazistas, todo o ambiente está devidamente colorido. Os elementos em preto e branco representam a ocupação alemã. Para deixar tudo colorido novamente, basta você acabar com as tropas de determinada região. Esta mecânica inovadora de jogo, chamada de "Will to Fight", ou "Vontade de Lutar", vai mudar a maneira como Paris é vista e sentida - de uma cidade oprimida e em estado de sítio para um lugar brilhante e inspirador, onde os cidadãos reagem contra a tirania.

Em relação à jogabilidade, Saboteur permite que os jogadores desfrutem de dois estilos de jogo diferentes. É possível agir de maneira cautelosa ou adotar um comportamento mais agressivo, dependendo do que considerar mais adequado. Com a ajuda da Resistência Francesa, da Inteligência Britânica, de um arsenal com armas variadas, de seus músculos e de sua experiência sobre a vida nas ruas, o jogador vai percorrer Paris atrás da sua vingança pessoal. Estruturas famosas da cidade, como a torre Eiffel, por exemplo, servirão como base para sua localização e podem, inclusive, serem escaladas.



Os elementos em preto e branco representam a ocupação alemã. Para deixar tudo colorido novamente, basta você acabar com as tropas de determinada região.







Mas tome cuidado, pois seus atos terão consequências. O radar no canto inferior esquerdo da tela apresenta um medidor chamado "Escalation". Isto é seu medidor de procurado. Conforme você chama a atenção, ele aumenta. Se você atingir níveis altos terá de enfrentar tropas inteiras de nazistas que chegam em Zeppelins. Para sua ajuda, nos momentos de maior perigo, em que há tiroteio, o protagonista desfruta de um sistema de cobertura simples e eficiente.

Inspirado numa história real, The Saboteur recebeu o reconhecimento da crítica por integrar um estilo de arte excepcional, com enredo dramático e ação intensa, que criam uma experiência de jogo verdadeiramente original. Em vez dos jogadores se colocarem no papel de um soldado, eles vão vivenciar a jornada de um homem em busca da vingança, através de um incrível enredo e muita ação explosiva. É como se você encarnasse o Altair, de Assassin's Creed, em plena Segunda Guerra Mundial! O jogo será lançado em dezembro e estará disponível para PC, X360 e PS3•

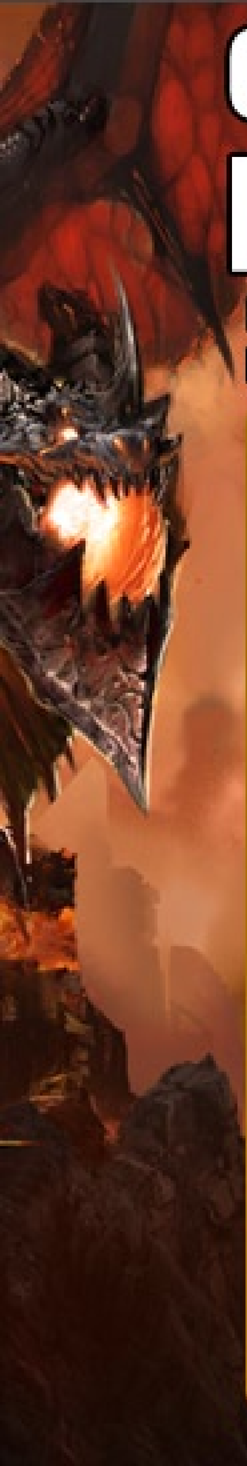
Expectativa

Média

PREVIEW

PC





O FIM DOS TEMPOS ESTÁ PRÓXIMO

DUAS NOVAS RAÇAS E VÁRIAS OUTRAS NOVIDADES NA TERCEIRA EXPANSÃO DE WORLD OF WARCRAFT

A Blizzard Entertainment é, indiscutivelmente, uma das melhores empresas desenvolvedoras de games do mundo (se não a melhor). Só a franquia Warcraft já possui mais de 6 títulos lançados, livros, action figures, pôsteres, e até um possível filme em estudo. A grande revolução veio em 2004, quando a Blizzard lançou World of Warcraft, ou WoW para os íntimos. Desde então a empresa ganhou milhões (para ser exato, 11 milhões) de jogadores ao redor do mundo, e muito dinheiro cobrando sua mensalidade de 15 dólares para jogar. WoW é atualmente considerado o melhor RPG online do planeta.

Na Blizzcon de 2009, a empresa anunciou mais uma expansão para o jogo, a terceira e talvez a mais promissora de todas. WoW: Cataclysm não terá uma nova terra como as duas expansões anteriores, ao invés disso vai utilizar a própria terra do WoW original e transformá-la, pois, segundo a história, um mal muito maior que a guerra entre as facções está vivo novamente. O nome deste mal é DeathWing: O Destruidor, um dragão que não aparecia nos jogos da série desde a expansão de Warcraft II, chamada Beyond the Dark Portal.

O fato de utilizar a mesma terra e não um continente novo é bem interessante, afinal depois das expansões, Azeroth, mesmo sendo o centro da história do Warcraft, estava caindo no esquecimento. As novas terras utilizarão bastante a técnica de phasing, que consiste em deixar uma área diferente dependendo de qual jogador está interagindo com ela. Novas instancias em diferentes níveis de dificuldade também serão incluídas, e novos battlegrounds de pvp também.









Os Worgen estão na in
que ganhará um mod



stancia de Shadowfang Keep,
lo heróico na nova expansão

O limite de level aumentará para o 85, cinco levels a mais que a última expansão. Uma nova profissão chamada Arqueologia trará a possibilidade de encontrar artefatos valiosos pela terra, e montarias voadoras agora poderão também ser usadas em Azeroth. Além disso uma nova talent tree independente de raça ou classe será disponibilizada, e os gráficos sofrerão um upgrade, como já é de costume a cada nova expansão.

Novas combinações de raças e classes serão possíveis, tais como um humano hunter, ou um tauren paladino. Mas provavelmente a melhor das novidades é que duas novas raças serão jogáveis agora, os goblins pelo lado da Horda, e os Worgen pelo lado da Aliança.

Os Worgen são uma espécie de lobisomens. Sua história começa quando um mago de Dalaran chamado Arugal formulou uma maldição que transformava humanos em lobos, para lutar contra os Scourge. A maldição se espalhou rapidamente, e Arugal se recolheu, junto com suas crias, para a mansão do Barão de Silverlaine, atualmente conhecida como Shadowfang Keep. Porém a praga ja havia se espalhado, e atingiu a cidade de Gilneas, onde será o início para jogadores que criarem heróis desta raça. Os Worgen também estão na instância de Shadowfang Keep, que ganhará um modo heróico, provavelmente para enfrentar o próprio Arugal e suas crias, que ficaram lá aprisionadas durante anos perdendo o que ainda restava sua essência humana.

Os goblins eram originalmente escravos dos trolls na ilha de Kezan, onde eram obrigados a mineirar ore de kaja'mite das montanhas do monte Kajaro. Os trolls utilizavam o poderoso mineral em seus rituais, mas não desconfiavam que eles tinham efeito também no seus escravos, que começaram a desenvolver inteligência e esperteza. Com o tempo, os goblins foram desenvolvendo seus próprios artefatos, e não demorou muito para eles tomarem a ilha de Kezan para si mesmos. A cidade de Undermine, que antes era seu refúgio e prisão, agora se tornou uma complexa rede de túneis e canais.

A ganância dos goblins fez com que eles se tornassem mestres na arte do mercantilismo. Assim, eles tiveram grandes lucros durante a segunda e terceira guerra, vendendo armas tanto para a Aliança quanto para a Horda. Entretanto, isto não podia continuar, e depois de conflitos comerciais com a Aliança, a neutralidade entre as facções não mais foi possível, fazendo com que os goblins tomassem o lado da Horda.

A nova expansão trará uma nova dinâmica ao WoW, complementando a história inteira ao invés de apenas criar uma nova área com quests e instâncias. A Blizzard pensou em todos os jogadores desta vez, e não apenas nos de nível mais alto. Apreciem a beleza das terras de Kalimdor e Eastern Kingdoms enquanto há tempo, pois logo a elas serão tomadas pela destruição do cataclismo.







A gan
eles s
merc
grand
terceir
para

WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM





nância dos goblins fez com que
e tornassem mestres na arte do
cantilismo. Assim, eles tiveram
des lucros durante a segunda e
ra guerra, vendendo armas tanto
a aliança quanto para a horda.

Expectativa

Alta

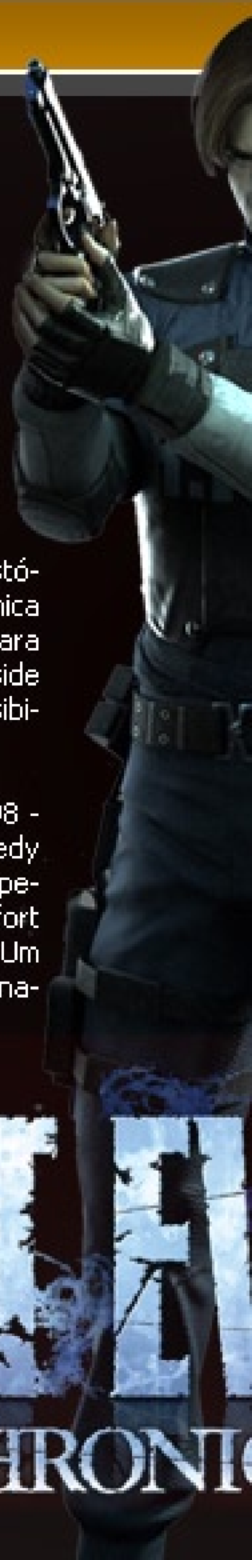
Wii

MAIS TIROS EM RACCOON CITY

NOVO JOGO DA SÉRIE CHRONICLES RESGATA AVENTURAS DE RE 2 E RE CODE: VERONICA

Depois de Resident Evil: The Umbrella Chronicles ter resgatado as histórias dos RE's 0, 1 e 3, é a vez do Resident Evil 2 e Code: Veronica serem recuperados com o jogo Resident Evil: The Darkside Chronicles, para o Nintendo Wii. Similar ao primeiro jogo da série Chronicles, The Darkside Chronicles é mais um rail shooter (a câmera se move num trilho, sem possibilidades de mudança), diferentemente dos outros jogos da série original.

O novo jogo tem como principal palco a cidade de Raccoon City de 1998 - tal qual RE 2. O jogador assume a pele do policial novato Leon S. Kennedy no modo para um jogador, com Claire Redfield se juntando no modo cooperativo para dois jogadores. O jogo ainda conta o ex-presidiário de Rockfort Island, Steve Burnside, nas fases que se relembram Code: Veronica. Um detalhe interessante para os fãs da série é que quase todos os personagens mantiveram as mesmas vozes dos jogos originais.



RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES





Não há mais a possibilidade de olhar em sua volta que existia em The Umbrella Chronicles, mas isso resultou em uma movimentação da câmera mais brusca e rápida, o que dá uma sensação mais cinematográfica para o jogo, similar a filmes de terror. Os gráficos foram sensivelmente melhorados em relação ao primeiro jogo e uma nova engine possibilita movimentos mais naturais para objetos e zumbis. Quando se atira em uma mesa, alguns objetos irão voar, outros irão se mexer e alguns sequer se movimentarão. Outra novidade do jogo em relação ao anterior é a possibilidade de estocar itens de cura para serem usados adiante.



RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES





The Darkside Chronicles poderá ser jogado somente com o Wii Remote. O botão B atira, o botão A pega itens do chão e de prateleiras, o direcional digital serve para selecionar até quatro armas diferentes e, segurando o botão A enquanto move o Remote, o jogador pode utilizar a faca nos combates com os zumbis. Para recarregar as armas de fogo, basta mexer o Remote para qualquer lado. O novo jogo também resgatará alguns inimigos conhecidos dos fãs da série, como os cachorros zumbis e uma horda de pássaros mortos-vivos.

As mudanças promovidas pela Capcom prometem que Resident Evil: The Darkside Chronicles será uma experiência mais similar aos rail shooters dos fliperamas. No entanto, os movimentos bruscos de câmera podem atrapalhar na hora do tiroteio e da exploração (ainda que alguns zumbis vistos durante os movimentos de câmera não precisem ser mortos). Todas as questões em volta de The Darkside Chronicles serão respondidas no dia 17 de novembro, quando o jogo atingir as lojas.•





Expectativa

Média

DS

THE LEGEND OF ZELDA
Spirit Tracks



ZELDA SPIRIT TRACKS ESTRÉIA EM NOVEMBRO

JOGADORES TERÃO A AJUDA DE UM PHANTOM NA NOVA AVENTURA

THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

The Legend of Zelda: Spirit Tracks chega em novembro deste ano para o Nintendo DS, trazendo muitas novidades para os fãs da série. A começar pelo visual que está diferente, o cel-shaded está mais colorido, e assim como em Phantom Hourglass, será controlado apenas com a tela de toque.

A principal mudança estará na companhia de Link. Se em Phantom Hourglass, os Phantoms só eram inimigos, agora Link contará com a ajuda de um deles. O Phantom é um cavaleiro fantasma que só age quando ordenado, é imune a fogo e lava, pode servir como plataforma para Link e até mesmo defender Link de ataques diretos.

Outra novidade é o meio de transporte, um trem equipado com canhões que são capazes de derrotar a maioria dos inimigos que entrarem em sua frente. A mira será controlada através da tela inferior do portátil, permitindo uma maior precisão nos ataques e mais problemas aos oponentes. Os jogadores também poderão controlar a velocidade do veículo e ainda voltarão a desenhar o seu próprio trajeto no mapa, mas com restrições, já que terão que ficar sobre os trilhos.

Outra novidade são as armas. A novidade é uma espécie de cata-vento, com a qual será possível disparar um ciclone em miniatura e deixar os inimigos atordoados, além de utilizá-lo para conseguir objetos. Para acionar o cata-vento, o jogador deverá assoprar diretamente no microfone do DS. O famoso bumerangue dará as caras novamente, mas a sua função não foi revelada, já que o cata-vento cumpre quase todas as funções antigas dele.•

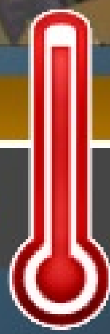






Expectativa

Muito Alta



Action Figure Samus (Metroid)



Em edição limitadíssima de apenas 1500 peças produzidas, a heroína do jogo Metroid ganha um action figure incrível. A obra tem 20 cm de altura e é fiel ao modelo do jogo. Com 25 leds, ele reproduz a personagem em sua phazon suit, a famosa armadura que diminui em 75% o dano e emite uma leve aura.

Preço: U$ 200,00

Onde encontrar: entertainmentearth.com



Pen Drive Granada

Se você já se considerava um cara perigoso só porque faz double kill jogando granadas no Counter-Strike, agora então você pode virar um Rambo. Este pen drive de 4gb em formato de granada vai lembrar seus amigos quem é o fragger da turma. Só não vai tentar passar no raio-x do aeroporto com uma dessas na mala,ok?

Preço: U$20,00

Onde encontrar: gadget4all.com

Bill Gates x Steve Jobs



Se você é fã do Linux nem precisa ler o resto, pois a batalha aqui é entre PC e Mac. Um tabuleiro de xadrez onde as peças são produtos da Microsoft e da Apple. As peças vão de Ipods a Xbox 360, passando por Powerbooks e até o que aparenta ser um Mac Mini. Infelizmente o tabuleiro é apenas um projeto conceitual e não está disponível para venda.



Almofada MS DOS

Um velho ditado chinês dizia: "Não basta ser nerd, é preciso ser retrô". Mentira, inventei isso agora. Porém é válido mostrar que além de nerd você viveu na dourada época do MS-DOS, algo que só quem viveu entende a emoção de digitar "cd..", "format a: /q" ou até o popular: "deltree /y c:". Enfim, esta almofada, além de ser um ótimo enfeite, pode lhe trazer bons sonhos do tempo em que jogar Doom era luxo.

Preço: U$30,00

Onde encontrar: artlebedev.com

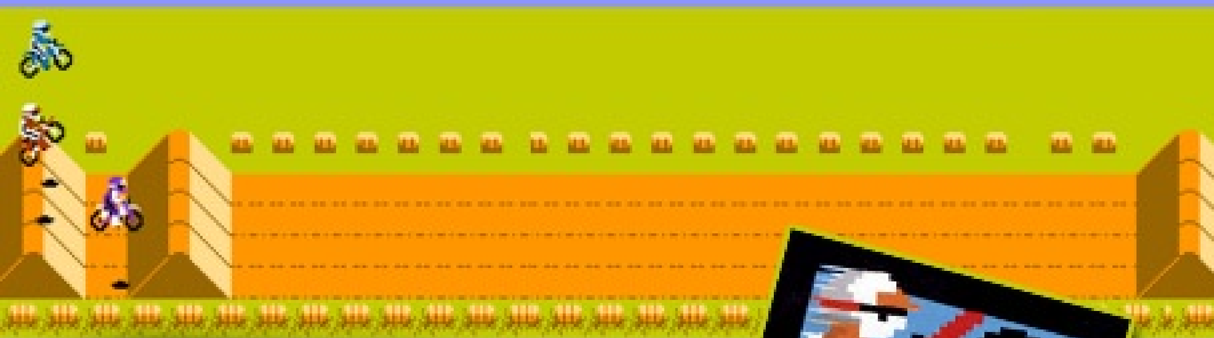
Impressora de torradas



Cansado daquelas torradas iguais e sempre com o mesmo sabor? Seus problemas acabaram! A Electrolux lançou o projeto de uma impressora de torradas USB que imprime qualquer coisa do seu pc em seu café da manhã. Não tem tempo de comer e ler o jornal? Imprima as noticias do blog Arkade na torrada e leia no carro enquanto vai ao trabalho. Quer fazer uma moral com a namorada? Imprima um coração e leve no café da manhã... sem dúvida te garante algumas horas de silêncio enquanto você joga Xbox.

Preço: Ainda não está a venda

Onde encontrar: reghardware.co.uk



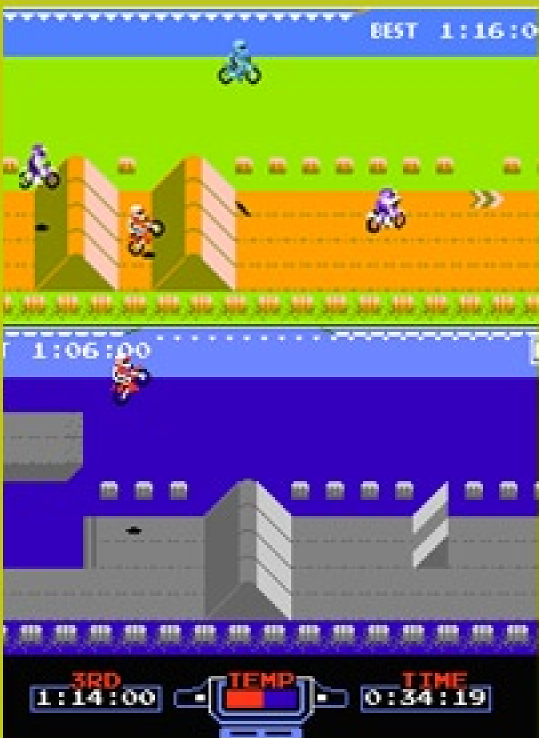
EXCITE BIKE



A Lançado pela primeira vez no Japão em 1984 para o NES, Excitebike foi um dos jogos mais populares do console, devido em grande parte ao seu sucesso nos fliperamas. O jogo, que dispõe de dois modos de corrida, solo e competitivo, consiste em uma pista de motocross com rampas, barreiras e montes como obstáculos. Como a maioria dos jogos de corrida de 8 bits, não era fácil vencer os recordes predispostos nas coloridas pistas. Para vencer, além de enfrentar concorrentes e obstáculos, o player ainda tinha que se ligar na temperatura do motor da moto, que se superaquecida, obrigava o jogador a encostá-la até que esfriasse. Era preciso controlar o acelerador. Setas no chão diminuíam a temperatura de motos que passassem por cima, ao passo que borrões de terra na pista diminuíam a velocidade das máquinas. Também era preciso aterrisar sempre com as rodas paralelas ao chão para não perder muito tempo, e sempre havia a possibilidade de capotar ou ser derrubado por um oponente no modo competitivo. Um dos pontos mais divertidos no jogo eram dar pulos voadores nas rampas e derrubar os outros dando aquele famoso toque na roda de trás.







Excitebike ainda disponibilizava um modo de design de pistas, algo bem inovador para a época, em que o jogador escolhe os obstáculos que enfrentará no percurso e a possibilidade de correr em sua própria criação. Ainda que o modo de design seja bem precário e complicado para memorizar as letras que correspondem ao obstáculo desejado, o modo dava a liberdade para o jogador experimentar sua criatividade. Uma versão 64 foi lançada posteriormente para o console da Nintendo, mas não teve lá muito sucesso. O bom e velho clássico tinha uma jogabilidade viciante, um game que até hoje é lembrado por seus fãs.•

NÃO DÊ ESMOLA, DÊ OPORTUNIDADE

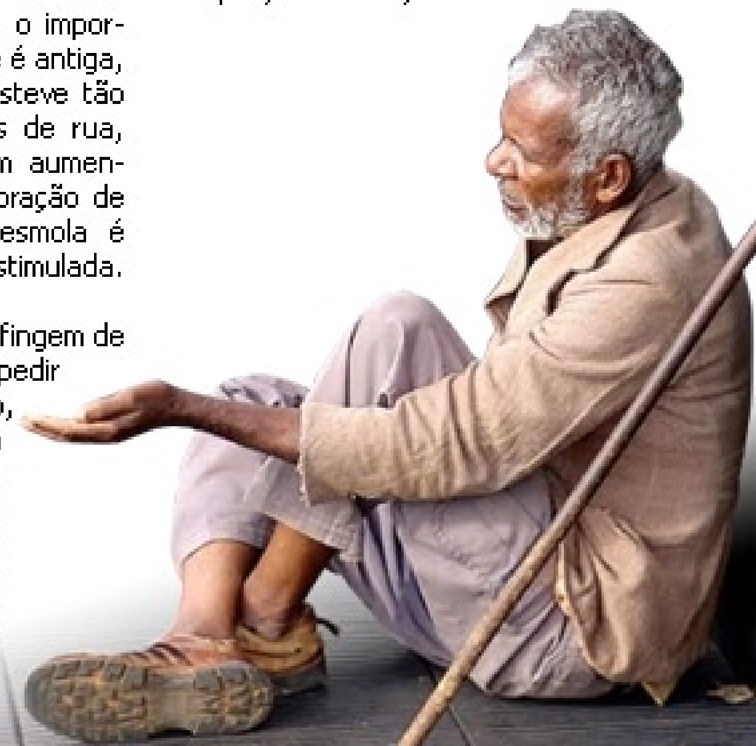
SAIBA COMO AJUDAR QUEM PRECISA

"Tem uma moedinha?". O que você responde quando crianças lhe perguntam isso num semáforo ou enquanto você anda pela calçada? Sim ou não? Muitos devem responder que depende da situação, mas o Ministério Público recomenda que não se dê nenhum tipo incentivo financeiro a moradores de rua. Isso porque essa situação acaba sustentando a marginalidade, fazendo com que as pessoas que vivem nas ruas se acostumem com isso e não queiram deixar de morar nesses lugares.

Muito mais do que dar o peixe, o importante é ensinar a pescar. A frase é antiga, mas o que ela significa nunca esteve tão atual. O número de moradores de rua, mendigos e transeuntes só tem aumentado nos últimos anos e a exploração de crianças forçando-as a pedir esmola é crime e não deve ser estimulada.

Muitos adultos, que às vezes se fingem de pais, obrigam os meninos a pedir esmolas, ficam com o dinheiro, gastam em bebida e quase nada dão a elas. Em outros casos, o dinheiro dado pelas nossas consciências culpadas é, de certa forma, suficiente que fica difícil oferecer outra forma de vida a essas pessoas, que não à toa não querem trocar a rua por abrigos e acabam gerando mais filhos para ter mais chances de ganhar esmola.

Inúmeras campanhas em todo o Brasil tentam conscientizar as pessoas a não darem esmola. O objetivo delas não é proibir que as pessoas façam caridade, mas sim orientar para que elas procedam da maneira mais adequada. Para ajudar deve-se procurar os fundos de ação social de cada município e as secretarias da criança e do adolescente para fazer as doações, tanto de dinheiro, como de roupas, alimentos, etc.▪



Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO











Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Locaweb - www.locaweb.com.br

Goluck - www.goluck.com.br

Ops!Forum - www.opsforum.com.br

Nerds Somos Nozes - www.nerdssomosnozes.com

Games Geral - www.gamesgeral.com

Ueba - www.ueba.com.br

Player Two - www.playertwo.com.br

Acesse também nosso blog com notícias e informações diárias, onde estaremos lançando promoções com prêmios exclusivos nos próximos meses. O endereço é **blog.arkade.com.br**

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura